

Gegenwärtig liegt das Gilden-Höchstlevel bei 15 und 15 Gildenskillpunkte sind verfügbar. (Über Gnosis können 5 zusätzliche GSP erlangt werden.)

Wenn das Gilden-Höchstlevel auf 20 steigt, sind 20 GSP verfügbar. (Über Gnosis können 5 zusätzliche GSP erlangt werden.)

Level	SkillNameRel	SkillEffectiveDescription	Änderung der Skill-Beschreibung	Änderung der Skill-Effekt-Beschreibung
1	Gleichgewicht des Körpers	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Magie-Abwehr um 10 und die Attacke um 20.		
2	Gleichgewicht des Körpers	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Magie-Abwehr um 20 und die Attacke um 40.		
3	Gleichgewicht des Körpers	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Magie-Abwehr um 30 und die Attacke um 60.		
4	Gleichgewicht des Körpers	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Magie-Abwehr um 40 und die Attacke um 80.		
5	Gleichgewicht des Körpers	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Magie-Abwehr um 50 und die Attacke um 100.		
1	Harmonische Seele	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Abwehr um 10 und die Magie-Attacke um 20.		
2	Harmonische Seele	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Abwehr um 20 und die Magie-Attacke um 40.		
3	Harmonische Seele	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Abwehr um 30 und die Magie-Attacke um 60.		
4	Harmonische Seele	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Abwehr um 40 und die Magie-Attacke um 80.		
5	Harmonische Seele	Erhöht bei allen Gildenmitgliedern die Abwehr um 50 und die Magie-Attacke um 100.		
1	Unterstützung Gleichgesinnter	Spielt eine Gilde mit mehr als zwei Mitgliedern einen Dungeon, erhalten diese 3% mehr EXP.	Bedingung 'Gemeinsam mit Gildenmitgliedern' wird entfernt	Du erhältst 3% mehr EXP in Dungeons.
2	Unterstützung Gleichgesinnter	Spielt eine Gilde mit mehr als zwei Mitgliedern einen Dungeon, erhalten diese 6% mehr EXP.	Bedingung 'Gemeinsam mit Gildenmitgliedern' wird entfernt	Du erhältst 6% mehr EXP in Dungeons.
3	Unterstützung Gleichgesinnter	Spielt eine Gilde mit mehr als zwei Mitgliedern einen Dungeon, erhalten diese 9% mehr EXP.	Bedingung 'Gemeinsam mit Gildenmitgliedern' wird entfernt	Du erhältst 9% mehr EXP in Dungeons.
4	Unterstützung Gleichgesinnter	Spielt eine Gilde mit mehr als zwei Mitgliedern einen Dungeon, erhalten diese 12% mehr EXP.	Bedingung 'Gemeinsam mit Gildenmitgliedern' wird entfernt	Du erhältst 12% mehr EXP in Dungeons.
5	Unterstützung Gleichgesinnter	Spielt eine Gilde mit mehr als zwei Mitgliedern einen Dungeon, erhalten diese 15% mehr EXP.	Bedingung 'Gemeinsam mit Gildenmitgliedern' wird entfernt	Du erhältst 15% mehr EXP in Dungeons.
1	Meister der Alchemie	Nahrung und Tränke sind 5% effektiver.		
2	Meister der Alchemie	Nahrung und Tränke sind 10% effektiver.		
3	Meister der Alchemie	Nahrung und Tränke sind 15% effektiver.		

4	Meister der Alchemie	Nahrung und Tränke sind 20% effektiver.		
5	Meister der Alchemie	Nahrung und Tränke sind 25% effektiver.		
1	Fokussierung	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt	10% -> 2%	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt um
2	Fokussierung	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt	20% -> 4%	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt um
3	Fokussierung	Die Mana-Aufnahme bei einem erlittenem Treffer	30% -> 6%	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt um
4	Fokussierung	Die Mana-Aufnahme bei einem erlittenem Treffer	40% -> 8%	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt um
5	Fokussierung	Die Mana-Aufnahme bei einem erlittenem Treffer	50% -> 10%	Deine Mana-Aufnahme bei erlittenem Schaden steigt um
1	Konzentrierte Magie	Die Mana-Aufnahme bei einem erfolgreichen Treffer		
2	Konzentrierte Magie	Die Mana-Aufnahme bei einem erfolgreichen Treffer		
3	Konzentrierte Magie	Die Mana-Aufnahme bei einem erfolgreichen Treffer		
4	Konzentrierte Magie	Die Mana-Aufnahme bei einem erfolgreichen Treffer		
5	Konzentrierte Magie	Die Mana-Aufnahme bei einem erfolgreichen Treffer		
1	Aggression	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 10% mehr	10% -> 2%	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 2% mehr Macht
2	Aggression	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 20% mehr	20% -> 4%	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 4% mehr Macht
3	Aggression	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 30% mehr	30% -> 6%	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 6% mehr Macht
4	Aggression	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 40% mehr	40% -> 8%	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 8% mehr Macht
5	Aggression	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 50% mehr	50% -> 10%	Bei einem erlittenen Treffer nimmst du 10% mehr Macht
1	Entfesselung der Wut	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 1% mehr		Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 1% mehr
2	Entfesselung der Wut	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 2% mehr		Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 2% mehr
3	Entfesselung der Wut	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 4% mehr	4% -> 3%	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 3% mehr
4	Entfesselung der Wut	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 5% mehr	5% -> 4%	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 4% mehr
5	Entfesselung der Wut	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 7% mehr	7% -> 5%	Bei einer erfolgreichen Attacke nimmst du 5% mehr
1	Unendliche Ausdauer	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 1%ige Chance, dreimal hintereinander 120% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3	HP-Regeneration 120 -> 100%	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 1%ige Chance, dreimal hintereinander 100% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3 Sek.)
2	Unendliche Ausdauer	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 2%ige Chance, dreimal hintereinander 120% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3	HP-Regeneration 120 -> 100%	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 2%ige Chance, dreimal hintereinander 100% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3 Sek.)
3	Unendliche Ausdauer	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 3%ige Chance, dreimal hintereinander 120% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3	HP-Regeneration 120 -> 100%	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 3%ige Chance, dreimal hintereinander 100% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3 Sek.)

4	Unendliche Ausdauer	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 4%ige Chance, dreimal hintereinander 120% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3	HP-Regeneration 120 -> 100%	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 4%ige Chance, dreimal hintereinander 100% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3 Sek.)
5	Unendliche Ausdauer	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 5%ige Chance, dreimal hintereinander 120% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3	HP-Regeneration 120 -> 100%	Nachdem du Schaden erlitten hast, besteht eine 5%ige Chance, dreimal hintereinander 100% HP des erlittenen Schadens zu regenerieren. Die Wiederherstellung beträgt max. 30% deiner Gesamt-HP. (Cooldown: 3 Sek.)
1	Riposte	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 3 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht	Krit. Treffer 3x -> 3x	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 3 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht noch einmal aktiviert werden.)
2	Riposte	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 6 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht	Krit. Treffer 6x -> 4x	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 4 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht noch einmal aktiviert werden.)
3	Riposte	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 9 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht	Krit. Treffer 9x -> 5x	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 5 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht noch einmal aktiviert werden.)
4	Riposte	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 12 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht	Krit. Treffer 12x -> 6x	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 6 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht noch einmal aktiviert werden.)
5	Riposte	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 15 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht	Krit. Treffer 15x -> 7x	Bei Treffern oder erlittenen Treffern erzielen deine nächsten 7 normalen Attacken mit 3% Wahrscheinlichkeit einen Krit. Treffer. (Der Effekt dauert 30 Sek. lang an und kann in dieser Zeit nicht noch einmal aktiviert werden.)
1	Heldenhafte Opferung	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 6%, PvP:	HP-Regeneration im PvP 3% -> 2%	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 6%, PvP: 2%)
2	Heldenhafte Opferung	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 12%, PvP:	HP-Regeneration im PvP 6% -> 4%	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 12%, PvP: 4%)
3	Heldenhafte Opferung	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 18%, PvP:	HP-Regeneration im PvP 9% -> 6%	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 18%, PvP: 6%)
4	Heldenhafte Opferung	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 24%, PvP:	HP-Regeneration im PvP 12% -> 8%	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 24%, PvP: 8%)

5	Heldenhafte Opferung	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 30%, PvP:	HP-Regeneration im PvP 15% -> 10%	Solltest du im Dungeon oder im PvP sterben, regeneriert ein Gruppenmitglied, das maximal 15 Meter entfernt ist, einen Teil seiner HP. (Dungeon: 30%, PvP: 10%)
1	Die Hand des Midas	+2% ED im Dungeon.		
2	Die Hand des Midas	+4% ED im Dungeon.		
3	Die Hand des Midas	+6% ED im Dungeon.		
4	Die Hand des Midas	+8% ED im Dungeon.		
5	Die Hand des Midas	+10% ED im Dungeon.		